X68000

取扱説明書

BUBBLE BOBBLE™

バブルボブル

for X68000

この度は当社「X68000用バブルボブル」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご利用になる前によくお読みください。

パッケージ内容

商品のパッケージ内には以下のものが同梱されています。ご確認ください。

- 本取扱説明書
- 5インチ・フロッピーディスク（ソフト本体）
- ユーザーズ・カード
- サポート・カード

ユーザーズ・カードは、必要事項を記入して投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させて頂きます。

サポート・カードは、万一、商品（ソフト）にトラブルが発生して、当社に修理を依頼する場合に必要になりますので、大切に保管しておいてください。

フロッピーディスク取扱上の注意

ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取扱に注意してください。また、磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと、磁気の影響でディスクの記録内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

ロード方法

本体、モニターの接続を確かめて、電源を入れてください。

ディスクをドライブ0に正しくセットしてください。ゲームは自動的にスタート（オート・スタート）します。

HDを使用している方へ

起動時ハードディスクから立ち上がるように設定されている場合、本ソフトは、そのままでは動作しません。OPT.1キーを押しながら、電源投入またはリセットする等で、フロッピーディスクドライブから起動させてください。

注意

- ディスクのライト・プロテクト・シールははがさないでください。

ストーリー

「ぼくはどうしたんだ?」
「ここはどこだ?」
　何がどうなっているのかさっぱりわからないうちに、まわりから奇妙な連中が襲いかかってきた。わけもわからず夢中でそいつらを退治すると、ふわふわと泡につつまれて次の部屋へ……どうやら先へ進むしかないみたいだ。

　このお話はゲームを解き終えるまでその全貌が謎に包まれています。プレイしていくうちに徐々にストーリーが見えてくるので、プレイヤー自身の手で明らかにしてください。ただし真のエンディングに到達するには、ある条件を満たさなければなりません。もちろん、そのヒントもゲーム中に隠されています。

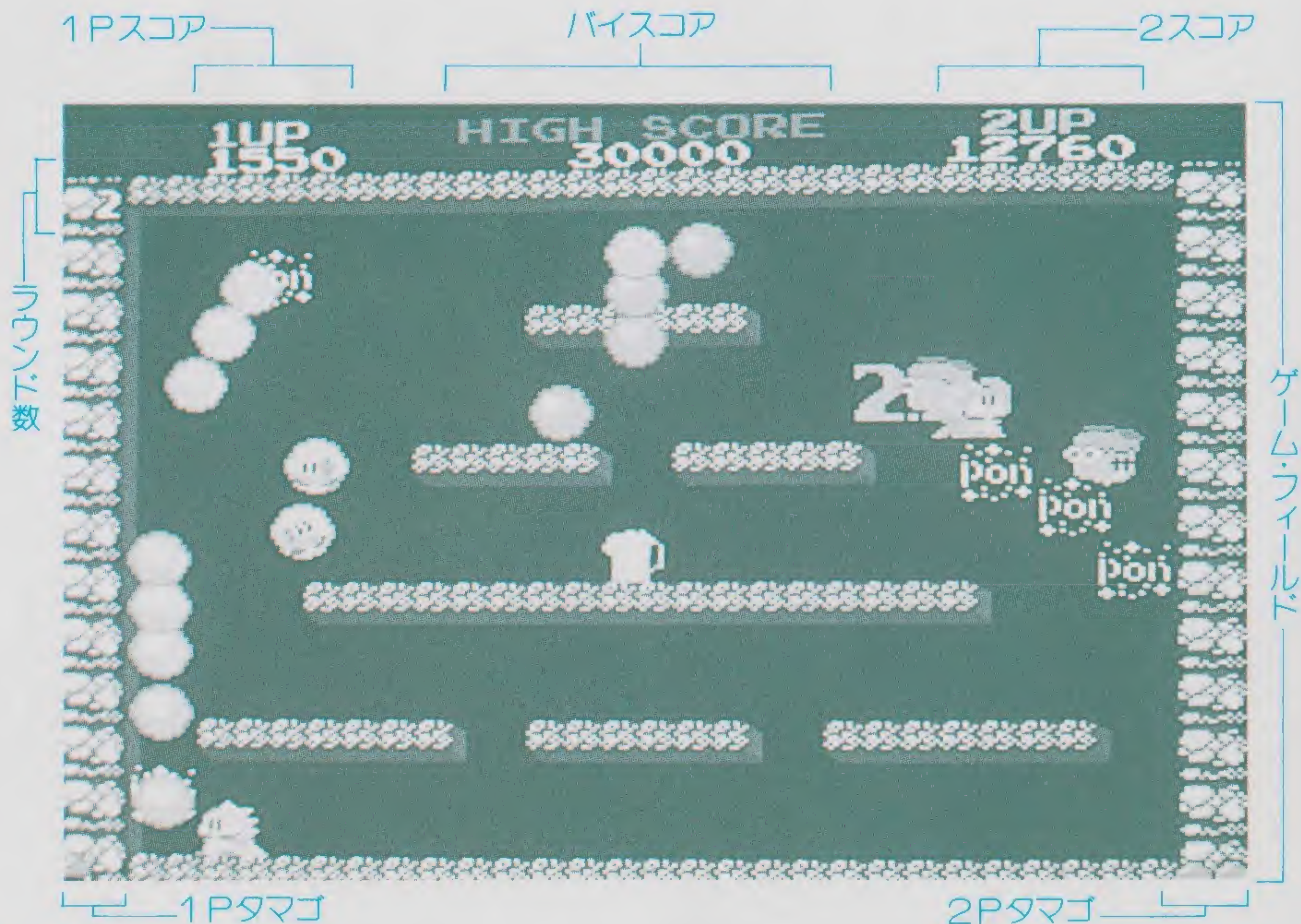
ゲーム内容

画面内をウロチョロしている敵をやっつけ、全滅させると一面クリアで、次の面に進みます。

敵のやっつけ方は色々ありますが、泡を吐いて閉じ込め、それを割る、というのがいちばん基本的なやりかたです。他に、色々なアイテムを取って、水で押し流す、火を吐く、イナズマを出すなどの攻撃法もあります。

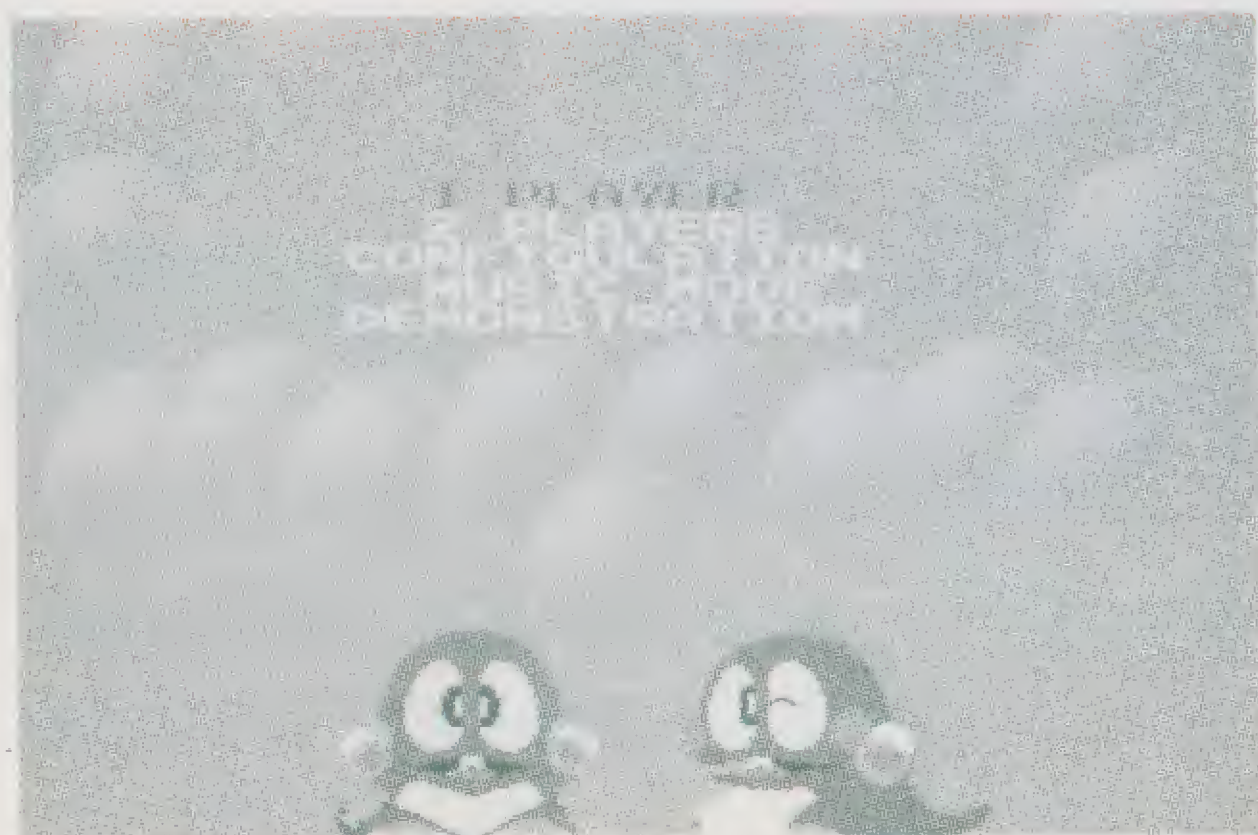
得点は、敵をやっつける以外にも色々なことで入ります。ハイテクニックを使えば使うほど高得点につながるようになっているので、腕をみがいて高得点を目指しましょう。

ミスは、敵や敵が投げてくるものに触れてしまったときで、画面左下（2Pは右下）に表示されているタマゴ（プレイヤーの数をあらわす）が残っていれば、そこから次のプレイヤーが生まれてきます。タマゴの残りがなければ当然ゲームオーバーです。

2人同時PLAYもできるので、力を合わせて真のエンディングを目指しましょう。

ゲーム・スタート

ゲームのロードが終わるとデモンストレーションが始まります。

このデモ中にスペース・キーか、ジョイスティックのボタンを押すと、メニュー画面になり、次の項目が表示されます。

1 PLAYER	一人でプレイします。
2 PLAYERS	二人同時プレイです。
CONFIGURATION	コンフィグレーション・モードに移ります。
MUSIC CONFIGURATION	BGM、サウンドなどを自由に聞けるミュージック・コンフィグレーション・モードに移ります。
DEMONSTRATION	デモにもどります。

ジョイスティックまたはカーソル・キーの上下でいずれかを選択し、Aボタンまたはスペース・キーで決定して下さい。"1PLAYER"または"2PLAYERS"で、ゲームがスタートします。"CONFIGURATION"は後述する項目をごらんください。

操作方法

プレイヤー（1Pは緑の「バブルン」2Pは青の「ボブルン」）は左右2方向の移動と、ジャンプとショット（泡を吐く）をすることができます。操作はジョイスティックかキーボードを使用します。

JOYSTICK1 または
キーボード
[XF2]………ショット
[XF1]………ジャンプ

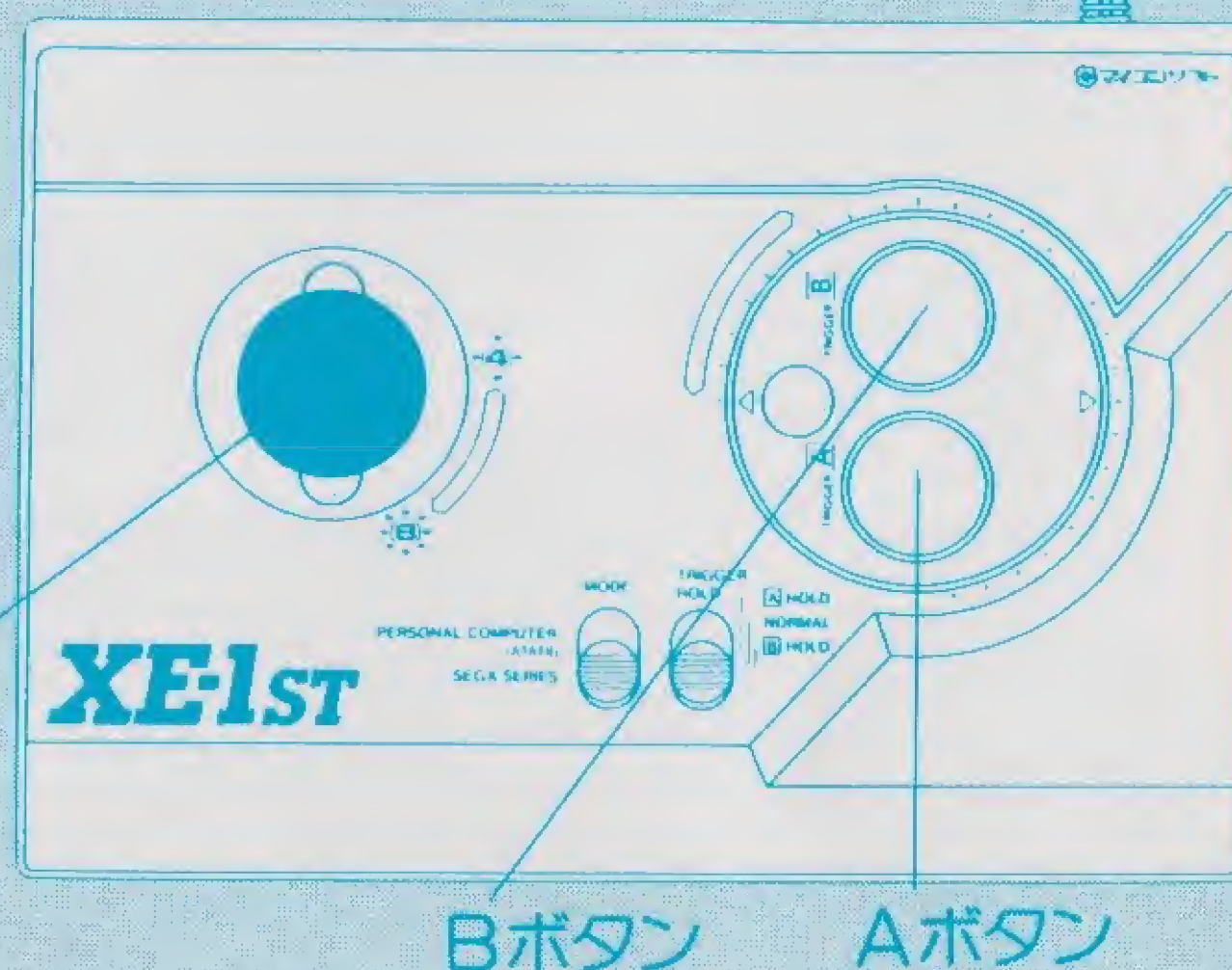
← [XF3] [XF4] →
………左右移動

JOYSTICK2 または
キーボード
[OPT.2]………ショット
[OPT.1]………ジャンプ

← [4] [6] →
………左右移動

ジョイスティックの操作

スティック……………左右移動
Aボタン ……………ジャンプ
Bボタン ……………ショット

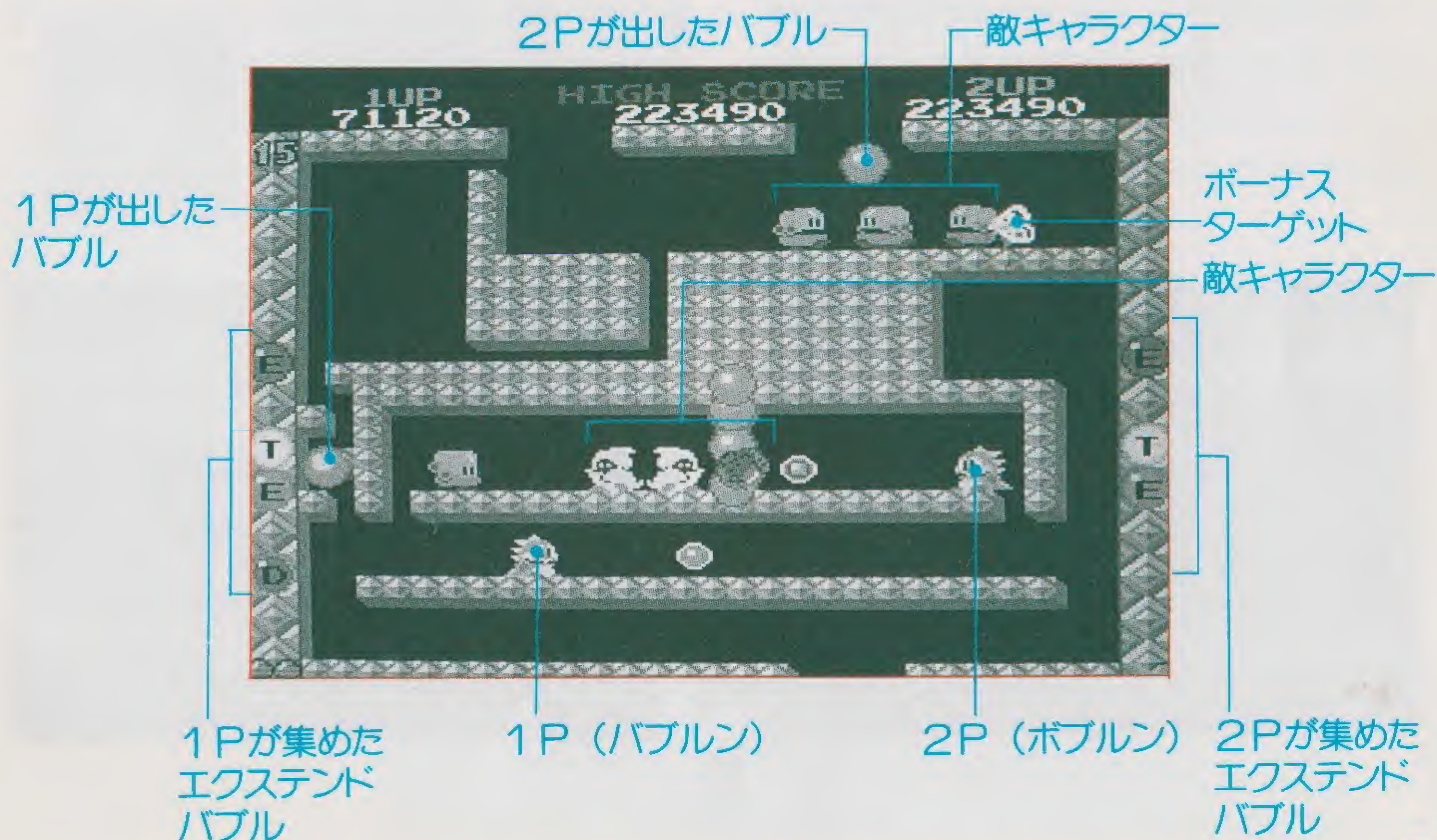
スティック

[ESC]…ポーズ、一時停止
※ポーズをかけている間はファンクション・キーでいろいろな機能が使えます。
[F1]……………………1Pギブアップ
[F2]……………………2Pギブアップ
[F5]…… "PAUSE" の表示を消す
[F10]…………強制的にデモにもどる

HOW TO PLAY

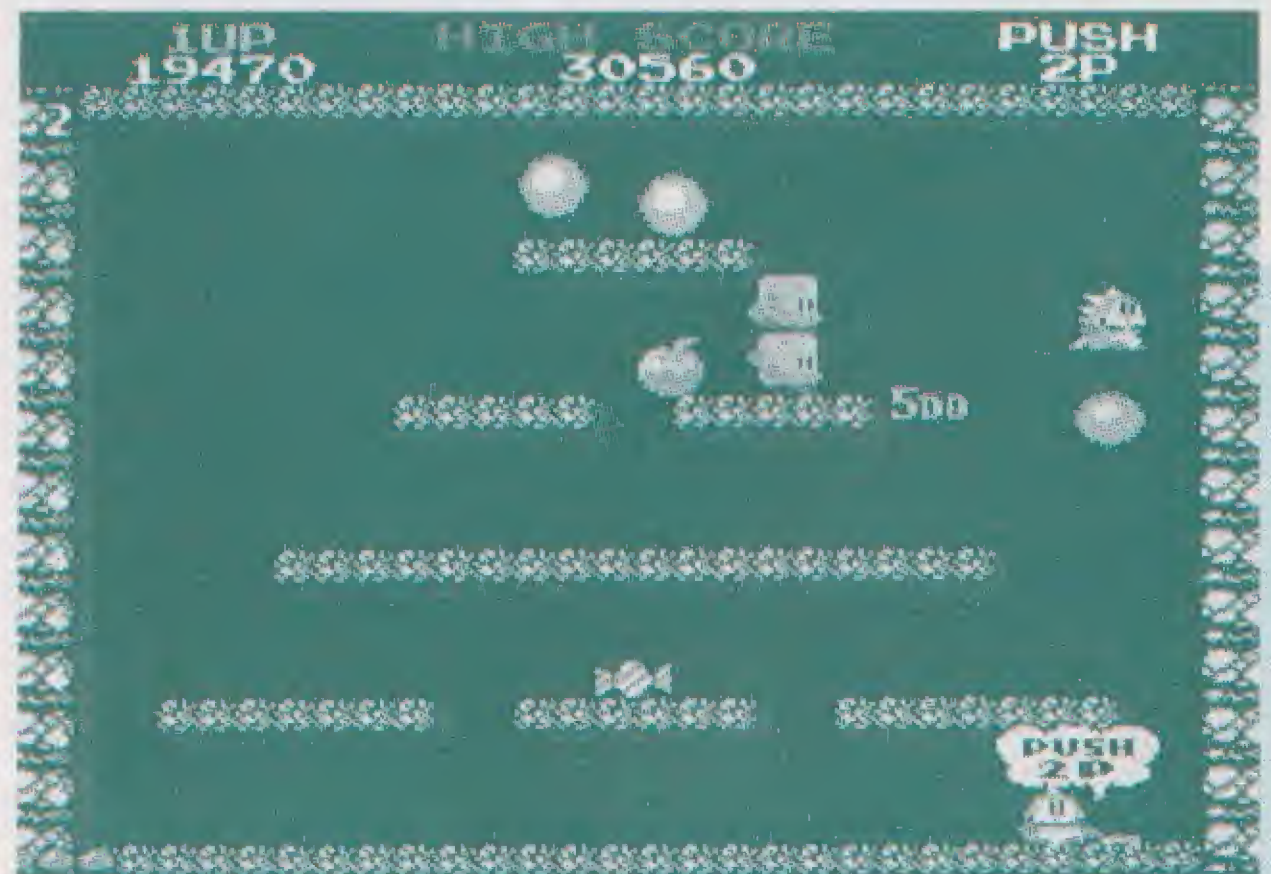
ゲームの中心は、ゲームを立ち上げると始まるデモで説明される通り、「アワを吐いて、敵をとじこめ、つのや背びれで割っちゃえ!!」です。

敵に向かって泡を吐いて、閉じ込められた敵がフワフワ漂っているところをつっついて割ってしまいます。するとはじけ飛んだ敵は、クルクル落下してボーナス・フードになるので、食べてしまいましょう。

ゲーム・フィールドでは、重力が働いているかのように、物が上から下へと落ちるので、上下方向には、ジャンプと落下によって移動します。床は下から上には素通りできます。つまり、ジャンプで下から素通りして上にあがれるのです。これはプレイヤーや敵も同じですが、下におりるためには床の切れ目から落ちるしかありません。

床の上なら自由に左右に歩けます。ジャンプ中や落下中も少しだけ左右にも動けるようになっています。

基本テクニック

●アワ上ジャンプ

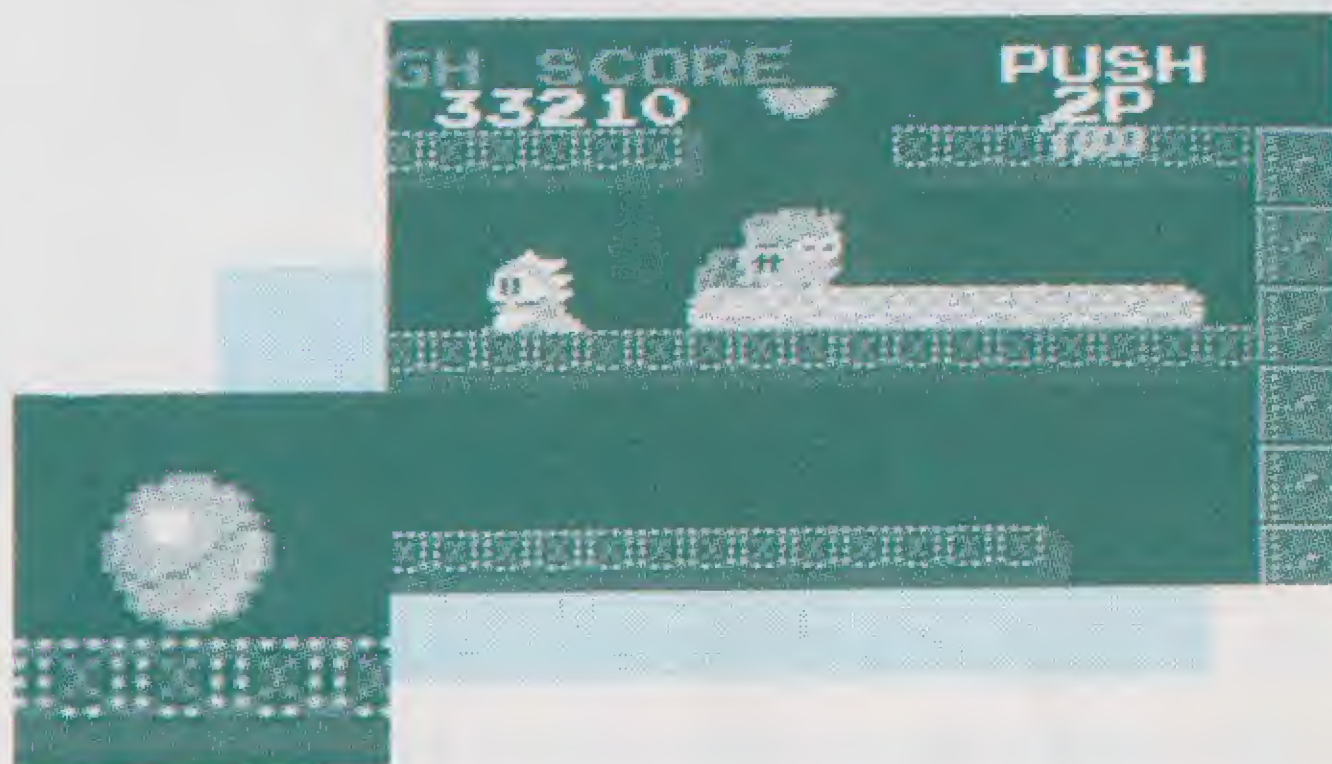
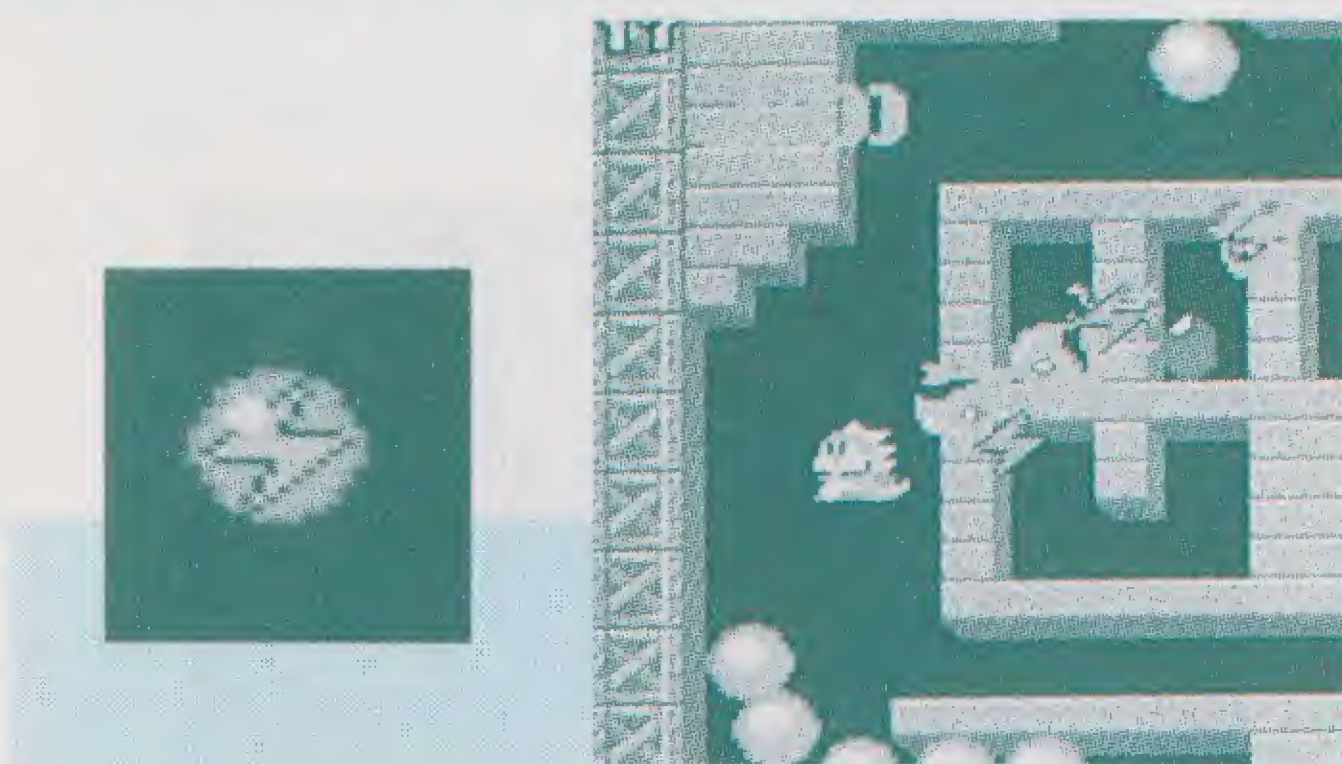
文字どおりアワの上でジャンプができます。普通にアワの上に乗っかるとアワは割れてしまいますが、ジャンプ・ボタンを押しながらアワの上に乗るとアワは割れずにその上でジャンプができるのです。ジャンプ・ボタンを押し続けると連続して「アワ上ジャンプ」をすることもできます。このテクニックは色々なハイテク技に応用するほか、普通のジャンプではとどかないような高いところに上がるために必要になります。使わないとクリアできない面もあるので必ずマスターしましょう

●連鎖割り

アワは自分のツノもしくは背ビレで割れますが、このとき割ったアワと隣接してつながっているアワがあると、連鎖反応を起こしたようにそれらもすべて割ることができます。プレイヤーがとどかないところにあるアワを割ったり、敵の入ったアワをまとめて割って高得点をねらうなどいろいろなテクニックに使えます。

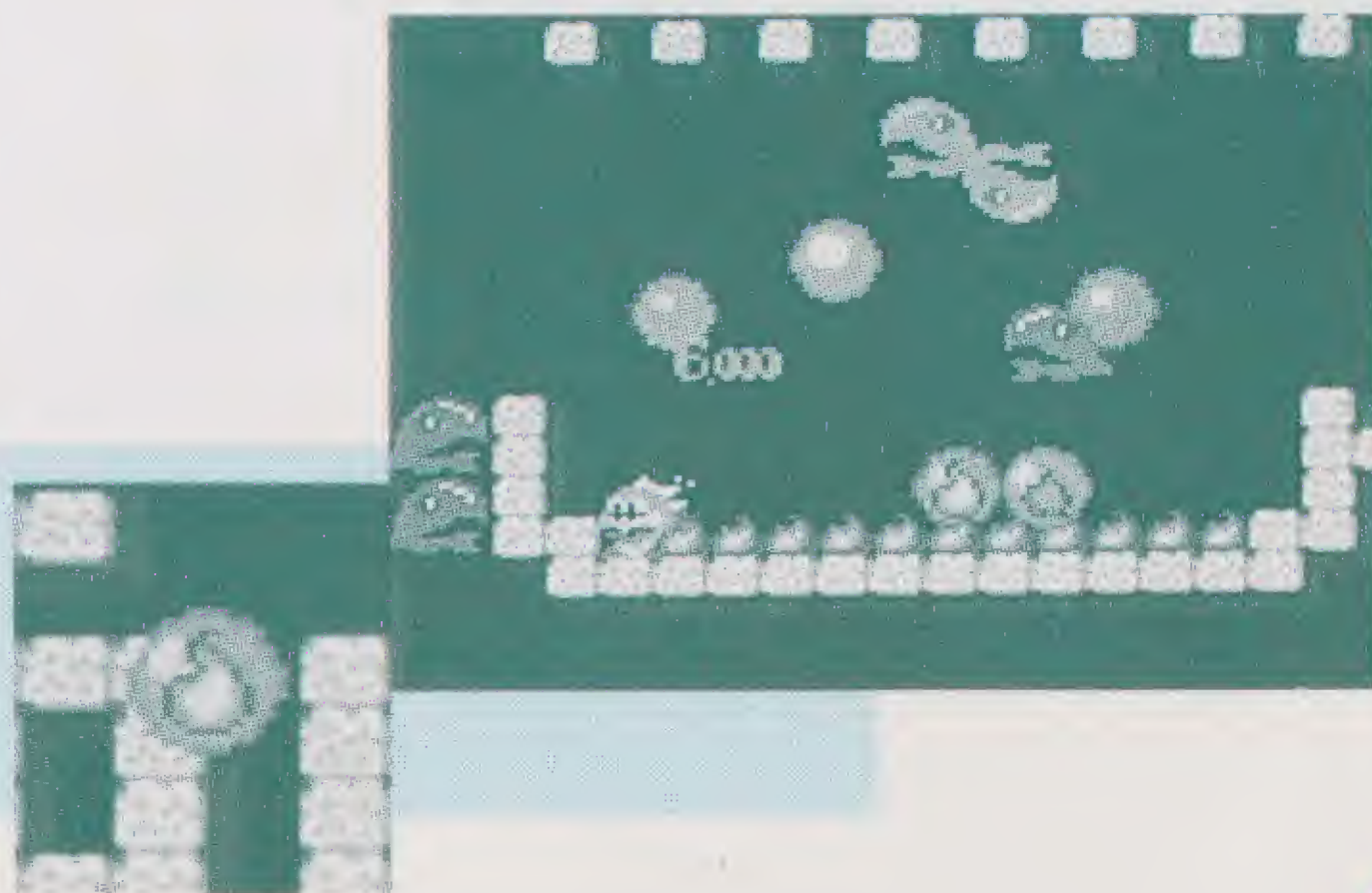
スペシャル・アタック・バブル

時々、中に武器の入ったアワが出てきます。これらは、割ることによって効力を発揮し、敵をやっつける手助けをしてくれます。中には使わないとクリアできないラウンドもあるので有効に利用しましょう。

●ウォーター・バブル

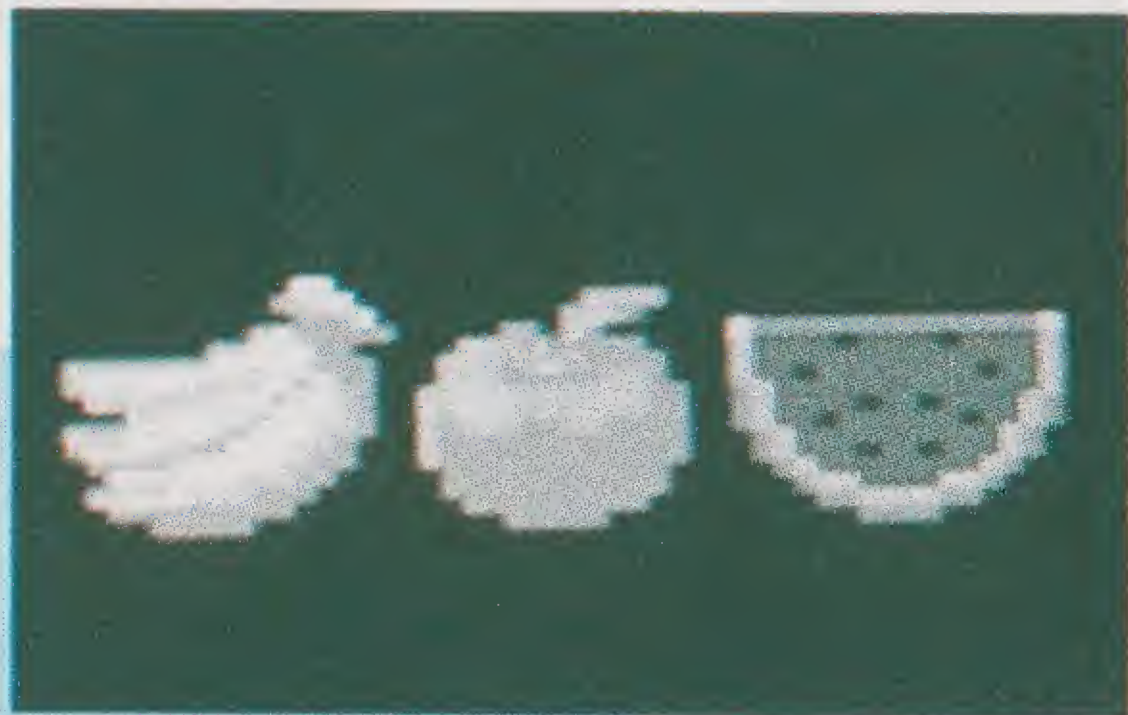
割ると中から水が出てプレイヤーもろとも敵を押し流してしまいます。流されてしまってもミスにはなりません。ジャンプで脱出できます。水の流れる方向は、割ったときのプレイヤーの向きと反対側(背びれの方向)です。

●サンダー・バブル

割ると小さなイナズマが飛び出し、背びれの方向に飛んでいきます。これに触れた敵はやっつけられますが、プレイヤーが触るとしびれてしばらく動けなくなってしまいます。

●ファイヤー・バブル

小さな火が出てきます。この火はまっすぐ下に落ちて、床の上にひろがります。ひろがる方向はやはり背びれの方向です。この火に触れても、やはりしばらく動けなくなります。

ボーナス・ターゲット

ゲーム中に出てくる様々なターゲットは、プレイヤーが取ることによっていろいろなことが起こります。種類は実に豊富で全部で150種類。すべてその効果や出現方法が決まっています。プレイヤーであるあなたの手で解明してください。ここではおおまかな分類だけ紹介します。

●フード

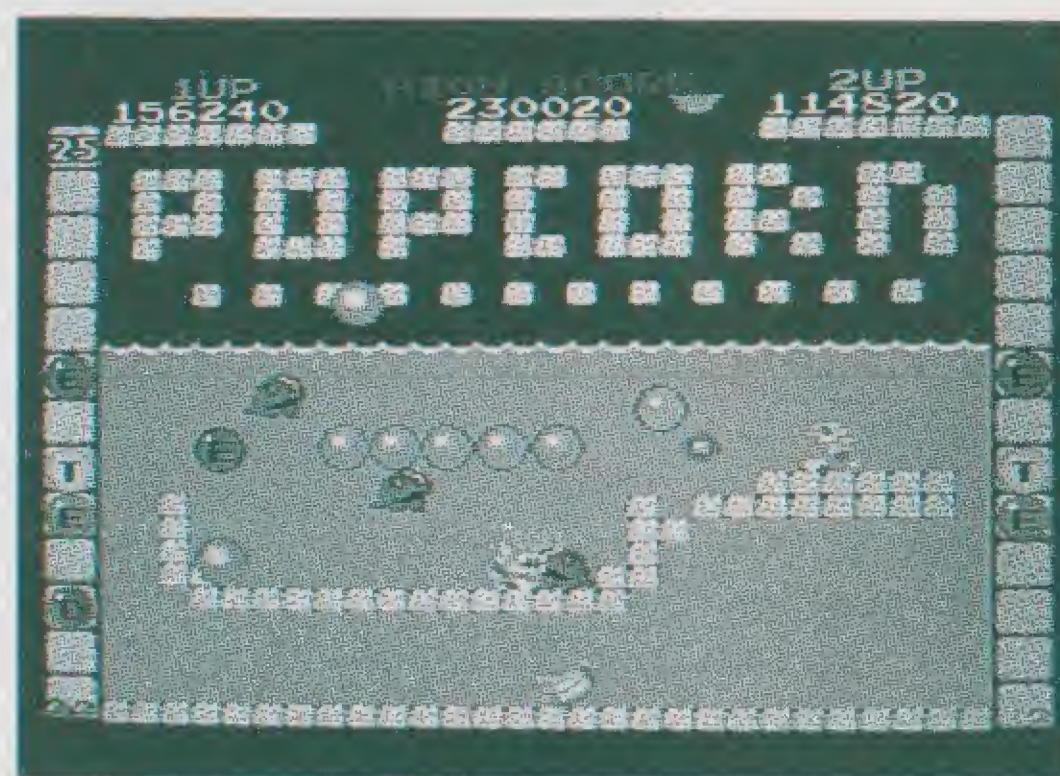
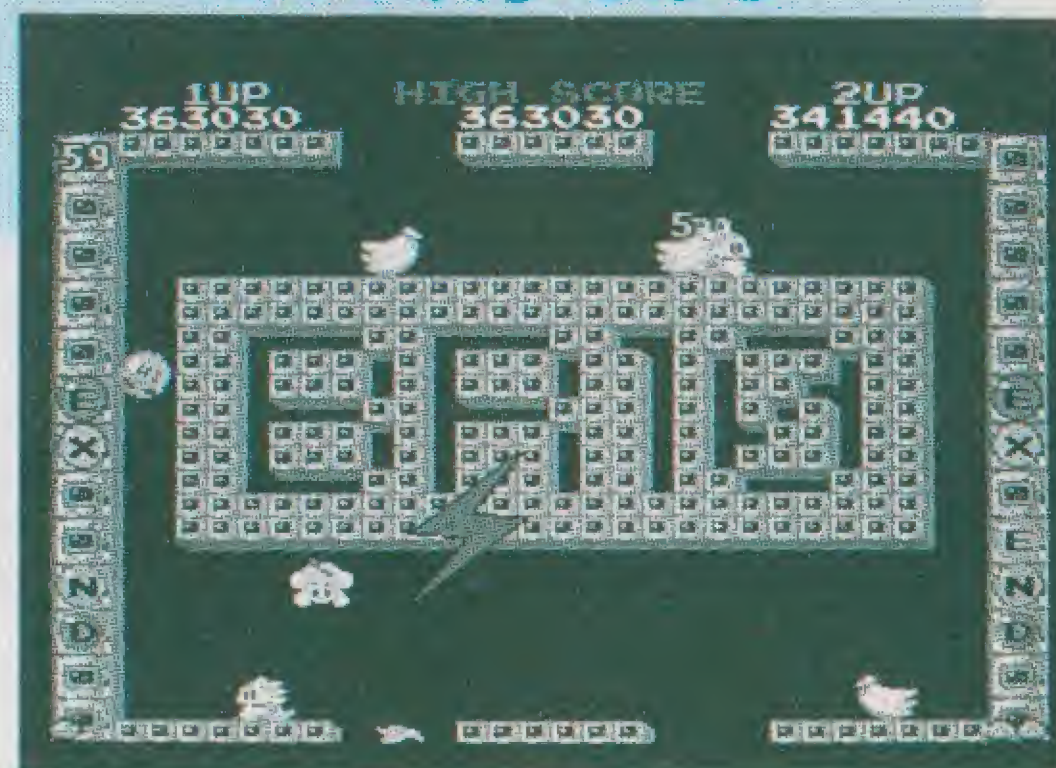
敵をやっつけたときに敵が化けるものや、時間がたつとあらわれるもの、ある条件を満たしてラウンドをクリアすると出るものなど、いろいろあります。取るとボーナス得点になりますが、ハイテクを使ってうまくプレイするほど高得点なものが出ます。

フードの数々

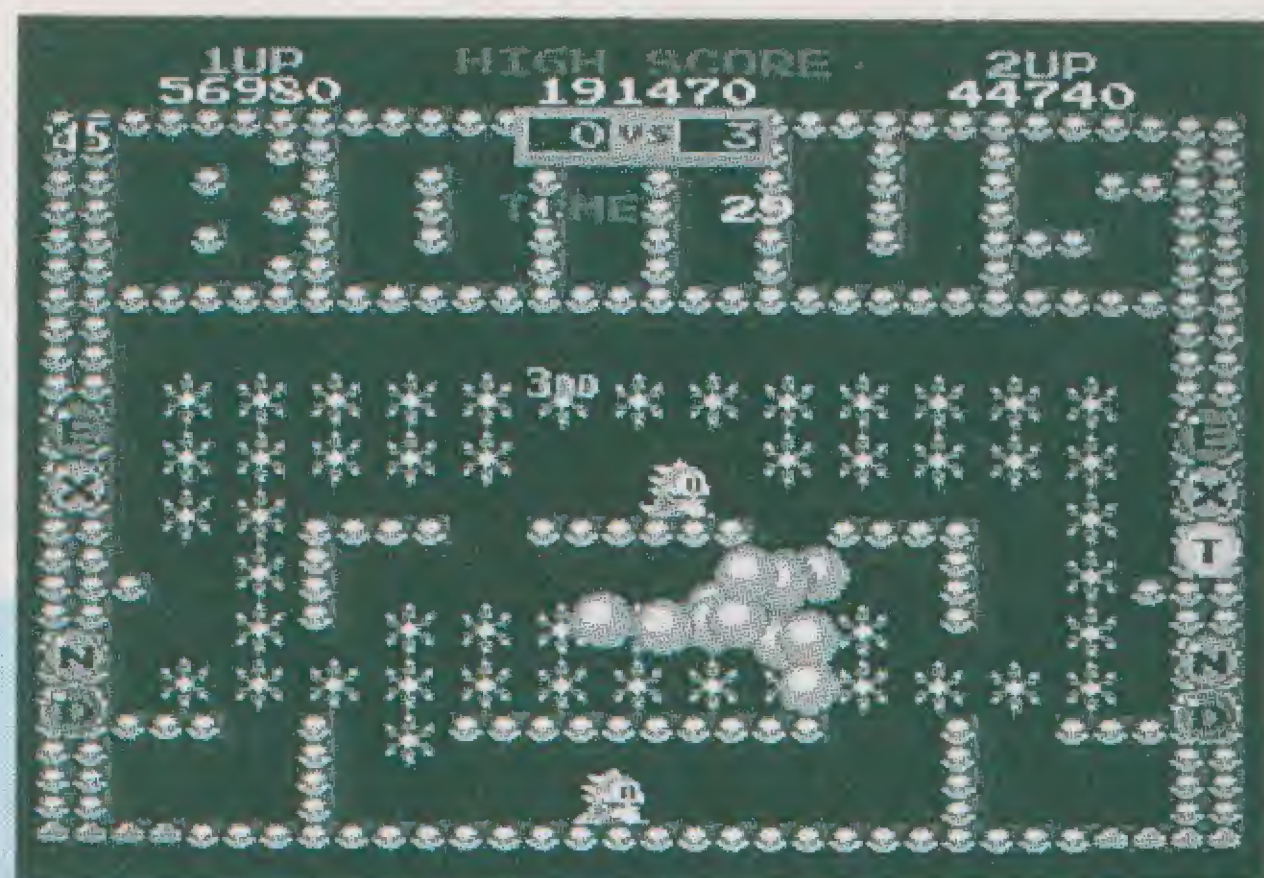
●パワーアップ・アイテム

クツ（スピード・アップ）とアメ（アワの連射、射程距離、スピード・アップの3つの効果がある）の2種類あります。

アメとクツ

●ハイパー・オフェンシブ

特殊攻撃をするものです。取ると派手な演出効果とともに敵を一蹴（いっしゅう）してくれます。

こんな攻撃もある

● etc…

他にも、ラウンド・スキップ、シークレット・ラウンドへの扉、ボーナス・ポーションなど特別な効果を持つターゲットがたくさん用意されています。

● ボーナス・ラウンド

エクステンド

● 得点によるエクステンド

得点がある設定値をこえたときにタマゴが1個ずつ増えます。この設定値はいくつかのパターンがあって、コンフィグレーション・モードで設定します。詳しくは「コンフィグレーション・モード」の項を参照してください。

● エクステンド・バブル

プレイ中に文字の入ったアワが出てくることがあります。これを割ると中の文字を取ることができ、"EXTEND"の全ての文字を集めるとラウンド・クリアとなってタマゴが一つ増えます。

タイムアップ

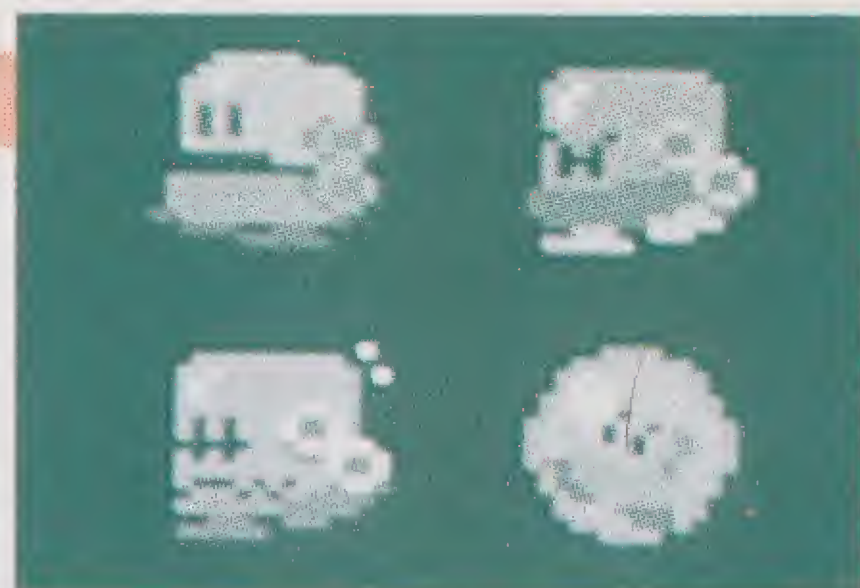
ラウンド・クリアに時間をかけすぎると、"HURRY UP!!"が出て敵が怒り出します。さらに時間をかけていると、恐怖の「すかるもんすた」があらわれます。こいつは無敵なので、ラウンド・クリア以外に逃(のが)れる方法はありません。

コンティニュー

ゲーム・オーバーになってしまっても、クレジットが残っていれば、コンティニューできます。クレジットはポーズをかけたときに表示されます。

敵キャラクター紹介

ぜんちゃん

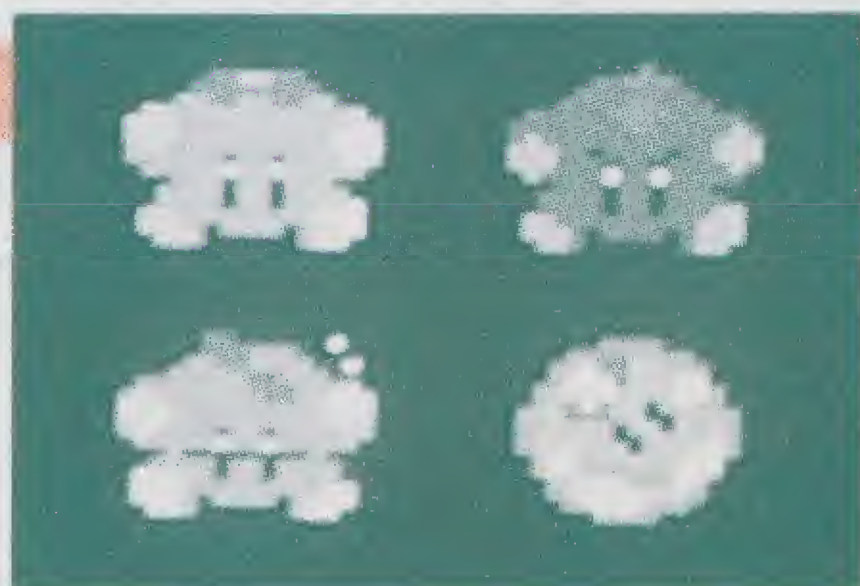
テケテケとプレイヤーを追っかけてきます。「ちゃっくんぽっぷ」（©タイトー）のROM内に眠っていたキャラクターです。

まいた

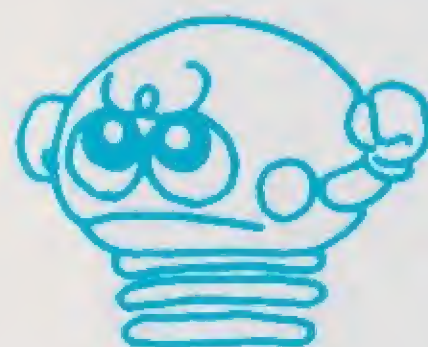
動きは「ぜんちゃん」と同じですが、プレイヤーと同じ高さにくると石を投げてきます。「ちゃっくんぽっぷ」に登場したキャラクターです。

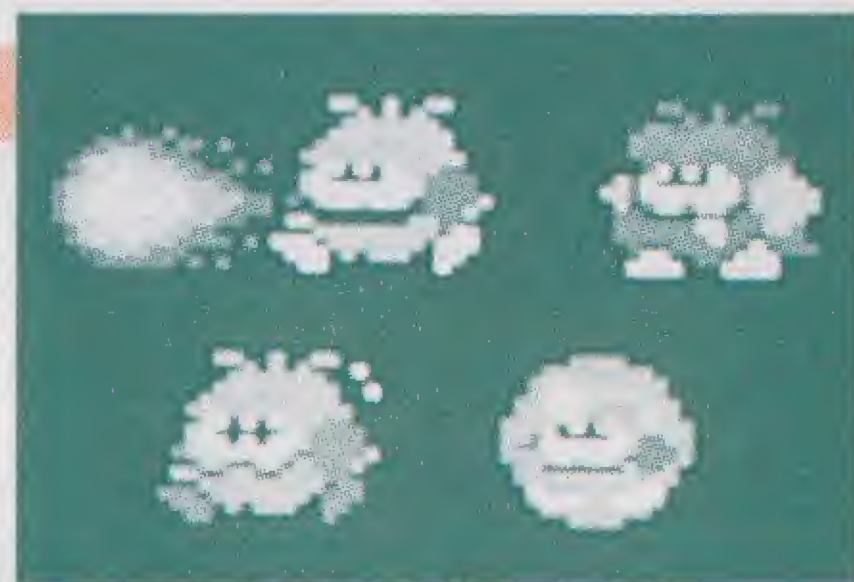
もんすた

口をあんぐり開けてあまり頭の良さような顔はしていません。プレイヤーを無視して飛び回っています。これも「ちゃっくんぽっぷ」に登場したキャラクターです。

ぷるぷる

プレイヤーなどおかまいなしといった顔でフワリフワリと空中を飛び回っていますが、たくさん出てこられるとけっこうやっかいな敵です。

ばねぼう

難しい顔をしていますが、こいつはバネではね回りながら左右に往復するだけです。アワに閉じこめられたときの顔は傑作(けっさく)です。

ひでごんす

動きは「まいた」とほぼ同じですが、口から火を吐いてきます。この火に当たって燃えおちるバブルンもオツなものですが、かわいそうなのでなるべく避けましょう。

どらんく

酔っぱらいの魔法使いです。こいつも「まいた」と同じような動きをして、なんと酒瓶(さかびん)を投げつけてきます。これがまた曲者(くせもの)で壁に当たるとブーメランのようにはね返ってきます。ただ、どらんくは大事な酒瓶がもどってくるまでじっとしているのでそのスキにやっつけちゃいましょう。

いんべーだー

昔なつかしのキャラクターです。動きも攻撃もよく似ていて、弾を撃ちながら左右に往復して、落ちてきます。少しは進化したのか、一応プレイヤーによってきます。

すかるもんすた

いわゆるタイムアップ・キャラです。倒す方法はただ一つ、ラウンド・クリアをすることです。

オリジナル企画者MTJ氏が語る

今回の移植にあたり、より完璧なものを目指すため、アーケード版「バブルボブル」の企画をなさったMTJ氏にご協力をいただきました。

そこでここでは、MTJ氏自身にX68000版の感想などをお願いしてみました。

1.X68Kバブルとの出会い、そして驚き！

電波新聞社発行の「マイコンBASICマガジン」のライターとして有名な見城君は、鋭い目でゲームを分析し、評論することで知られている。……ある日の事である／やや興奮気味の声が受話器の向こうから飛び込んできた／………そう、見城こうじ君である。………

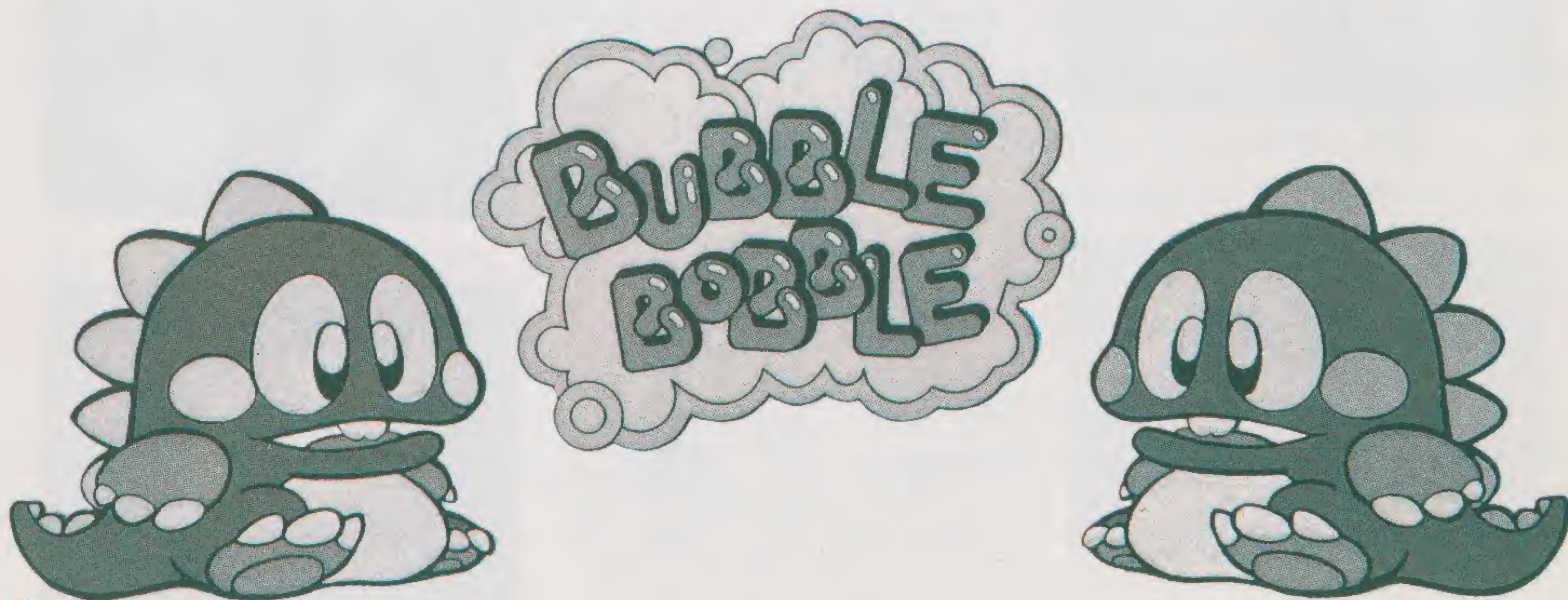
「ぜひ企画のミツジさんに見てもらいたいものがあるんですっ／実は今、電波新聞社でX68Kにバブルを移植しているんですけど、これは本当にすごい出来ですよ／メイン・プログラマーはまだ高校生なんですけどすごく腕のたつ子でね／まあ一度、電波新聞社に遊びにきてください、開発中のX68Kバブル、見てやってください／

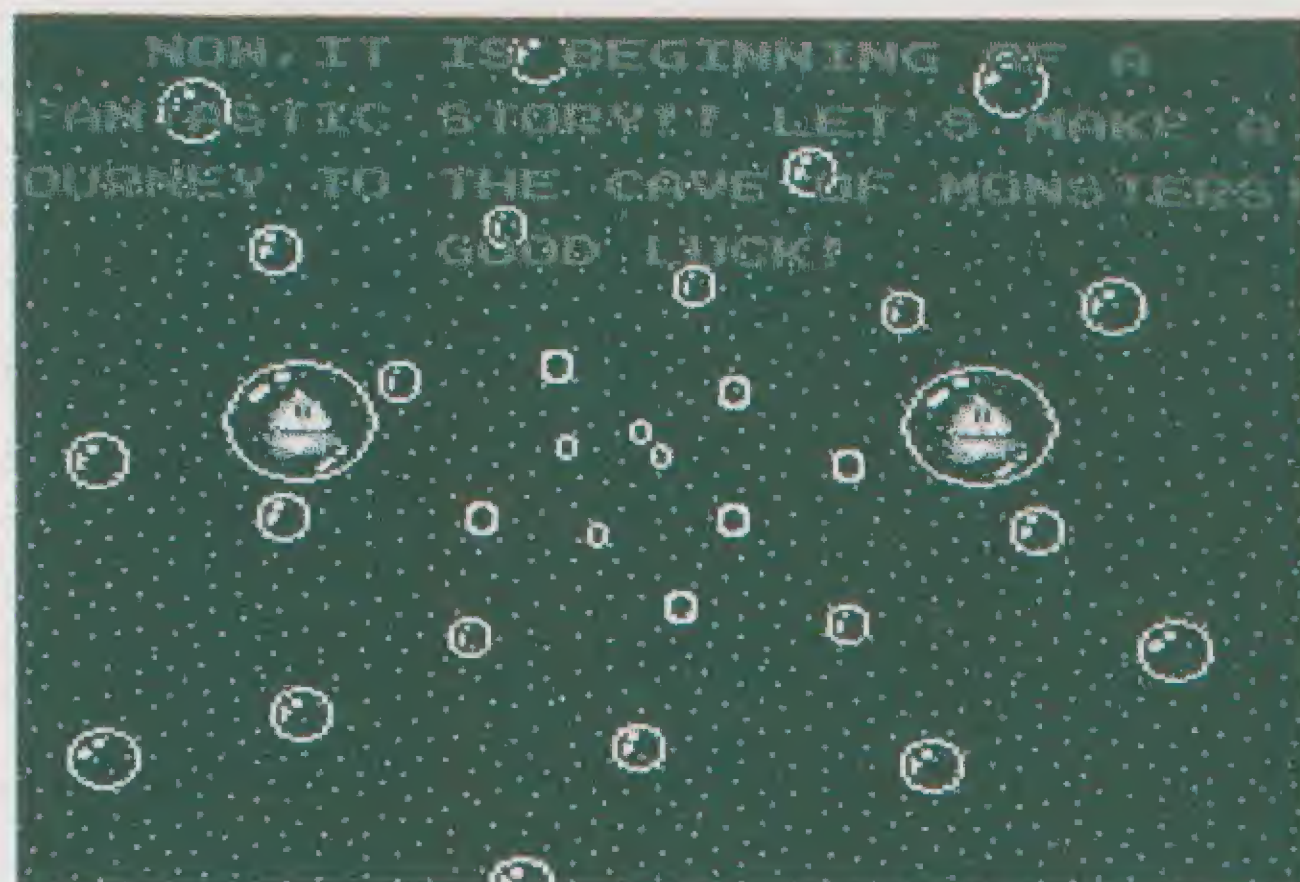
開発室としても『完全移植』を目指しているので、『少しでもおかしなところがあったら指摘して欲しい』とのことです／ぜひお願いします／」

……もちろん私の答は「YES／」に決まっている!!

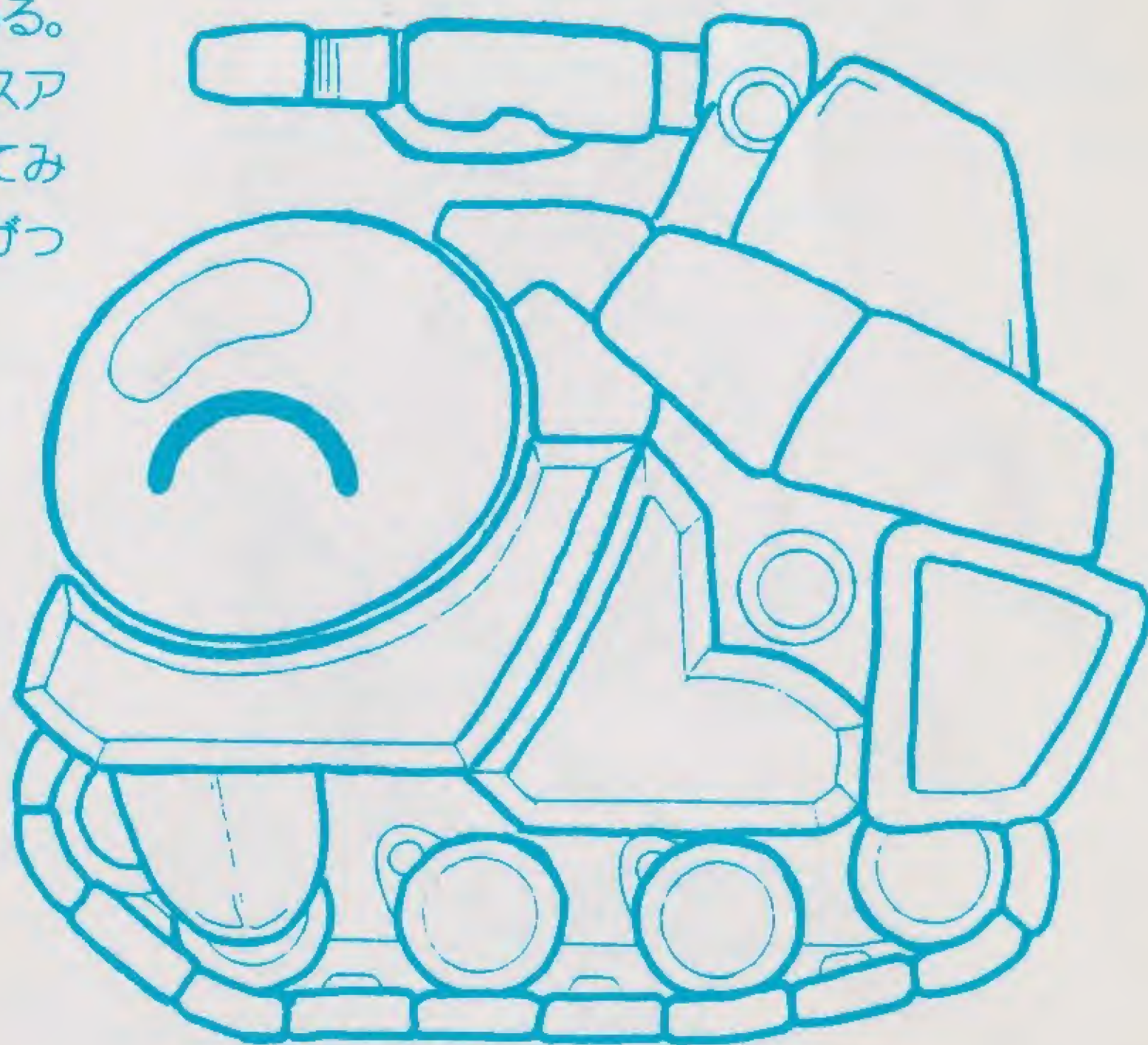
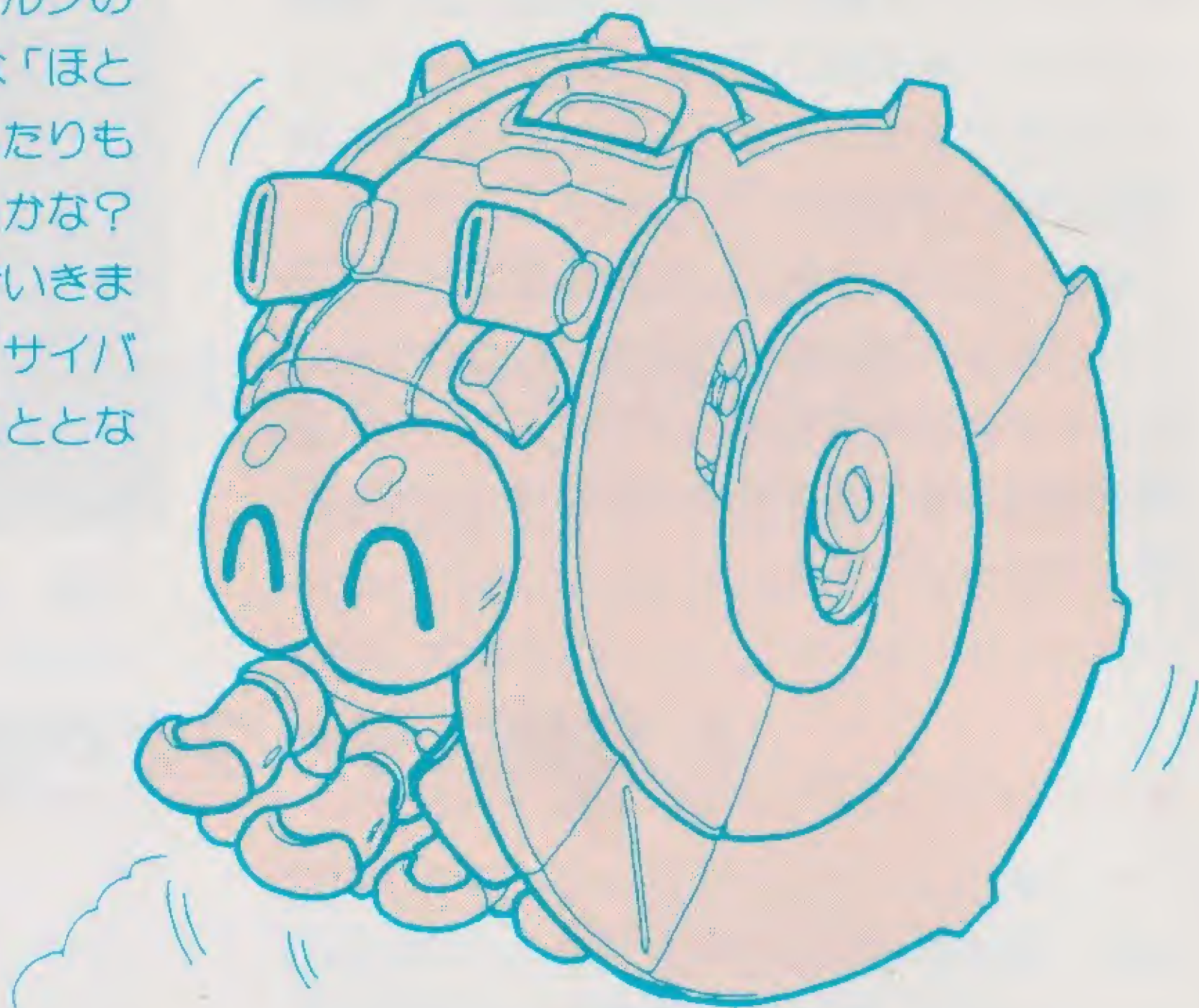
さっそく、指定の日時に彼と待ち合わせ、電波新聞社へと足をはやめたのである!!

「今までいくつもの移植がなされたが、完璧に納得のいくものは残念ながら一つもなかった／……今回のX68K版ははたしてどこまで本物に迫っているのだろうか!?……」

そんな思いを抱きつつ、極秘「開発エリア」に足を一歩踏み入れると………

そこにはなんと、「驚くほどオリジナルに忠実なバブルボブルがあるではないか!!」ジョイスティックを握りながら、私はしばし感慨にふけり、見城君にこういった。「う〜ん、これは今までの中で一番の出来だよ/いや〜まったく申し分ない/……」

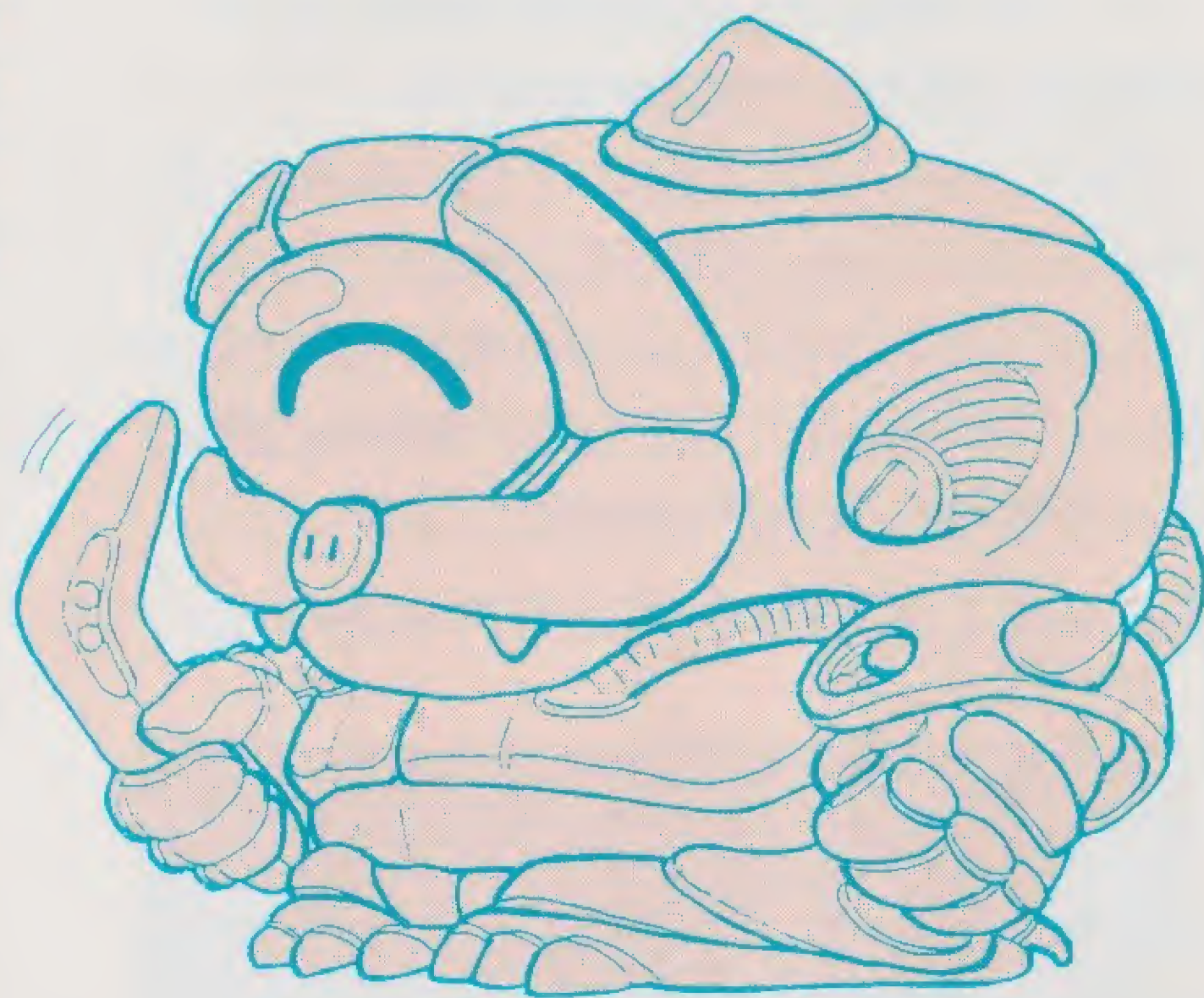
事実、それは素晴らしい出来ばえだった/これが本当に移植のプログラムなのか!?私はバブルの業務用基板を持っているが、一瞬「業務用基板は買う必要なかったかな……!?」と思ったくらいである。

2.開発スタッフとの極秘計画

その場には、プログラマーや、サウンド担当者、開発室のテクニカル・ディレクターのなにわさんやK村さん、見城君などがいた。山下章さんなどもゲーム画画を見つめている。

そんななか「何か、オリジナルにプラスアルファーしたお遊びをおまけとしていれてみたい」という意見がどこからともなく上がってきた/

「それは面白い!しかし、どんなものがいいかな?」……「三辻さんと見城さんの顔を実写取り込みにして、バブルンとボブルンのかわりとしてだす(笑!)」……こんな「ほとんど、うちわうけ!」の案が飛び出したりもした。その後、「サイバブルン」てどうかな?という私の問いかけに「よし、それでいきましょう」と意見がまとまり、ついに「サイバブルン・プロジェクト」が始動することとなったのである!

正式に電波新聞社から私にキャラクター制作の依頼があり、サウンドもそれ専用に作ってもらうことになった。面も新たにプログラマーが追加し、最終的に私が監修することにした。アイテム等も何が出てくるかわからない!そんな「おまけにしては、とってもゴージャス」な「サイバブルン」!これは私としてもぜひプレイしてみたい!(「サイバブルン」ってどんなのって今から興味津々(しんしん)でしょう?でも、今ここで全てを語ってしまっては面白くないと思います。楽しみはあとに取っておいたほうがいいでしょう!?……ね?)あなたも、はやく「サイバブルン」!遊んでみてくださいね!!

3.「サイバブルン」を遊ぶにはまずバブルを極めよ！

ではどうしたらこの「楽しいおまけ」を堪能できるのでしょうか!?それにはまず、本編の「バブルボブル」をかなりやりこむ必要があるのです！……えっ？ボクには無理だって!?……そんなことはありません！頑張ればきっと君にも見ることができますよ！

…………YOU CAN DO IT !! …………

……MTJさんありがとうございました。

というわけで、バブルボブルの最終面をクリアすると、エンディングの後に「サイバブルン」をプレイするためのメッセージが表示されます。これを憶えておけば、いつでも「サイバブルン」がプレイできるようになります。

「サイバブルン」とは何か？本編の移植よりも手間がかかった？「サイバブルン」あなたもぜひ遊んでみてください!!

コンフィグレーション・モード

メニュー画面で“CONFIGURATION”を選ぶとこのモードになります。

アーケード・ゲームの「バブルボブル」のディップ・スイッチとほぼ同じ設定ができます。

ジョイスティックかキーボードを使って、次の七つの項目を、プレーヤーの好みに合わせて設定することができます。

●BUBBLE BOBBLE/SUPER BUBBLE BOBBLE

普通の「バブルボブル」と、レベルの高い「スーパー・バブルボブル」のどちらをプレイするか選びます。

●POWER UP

パワーアップ（クツとアメのアイテム）を始めから持っている状態に設定できます。

●ORIGINAL

普通はある条件を満たしてないと出ないシークレット・ラウンドへの扉が、無条件で出るようになります。

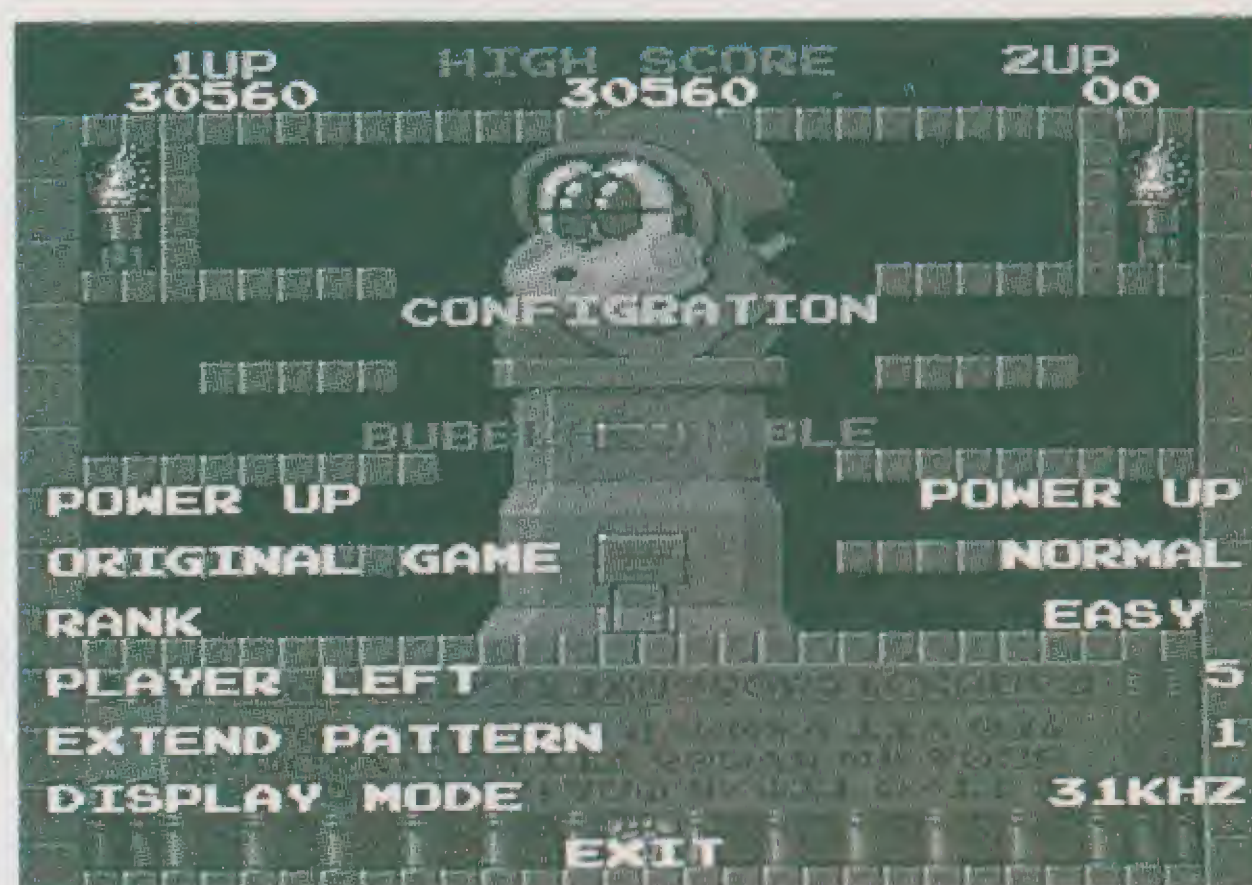
●RANK

ゲームの難易度を“EASY”（やさしい）“NORMAL”（普通）、“HARD”（難しい）、“SO HARD”（とても難しい）のいずれかに設定します。

●PLAYER LEFT

ゲーム・スタート時のタマゴの数＋1、つまりプレイヤーの残り数を設定します。

●EXTEND

ゲーム中、得点がある点を越えるたびにタマゴが1個増えますが、それらの点はここで変更することができます。4つのパターンが用意されているのでそのうちから選びます。

	1	2	3	4
1回目：	50000	40000	20000	30000
2回目：	250000	200000	80000	100000
3回目：	500000	500000	300000	400000

4回目以降は全パターン共通で、

4回目：1000000PTS
5回目：2000000PTS
6回目：3000000PTS
7回目：4000000PTS
8回目：5000000PTS

になっています。

●DISPLAY MODE

ディスプレイの解像度を変えることができます。15kHzと31kHzが選べるので好きな方に設定してください。ゲームそのものにはまったく影響はありません。

●EXIT

メニュー・モードに戻ります。

TROUBLE

製品には万全を期しておりますが、万一ディスクのトラブル等がありましたら、以下の処理を行ってください。

★プログラムがロードしない…

プログラムが正常に動かなかったり、ロードできなかったりした場合は、もう一度取扱説明書のロード方法を良くお読みください。そしてもう一度お確めください。それでもなお、プログラムが正常に動かない場合は、当社までディスクを、お送りください。チェックした後、不良の場合は新しい物とお取り替え致します。

★ディスクを壊してしまった…

もし、お客様の操作ミスなどで、ディスクが壊れた場合は、その壊れたディスクと、修理費として現金1,500円を当社までお送りください。新しい物とお取り替え致します。

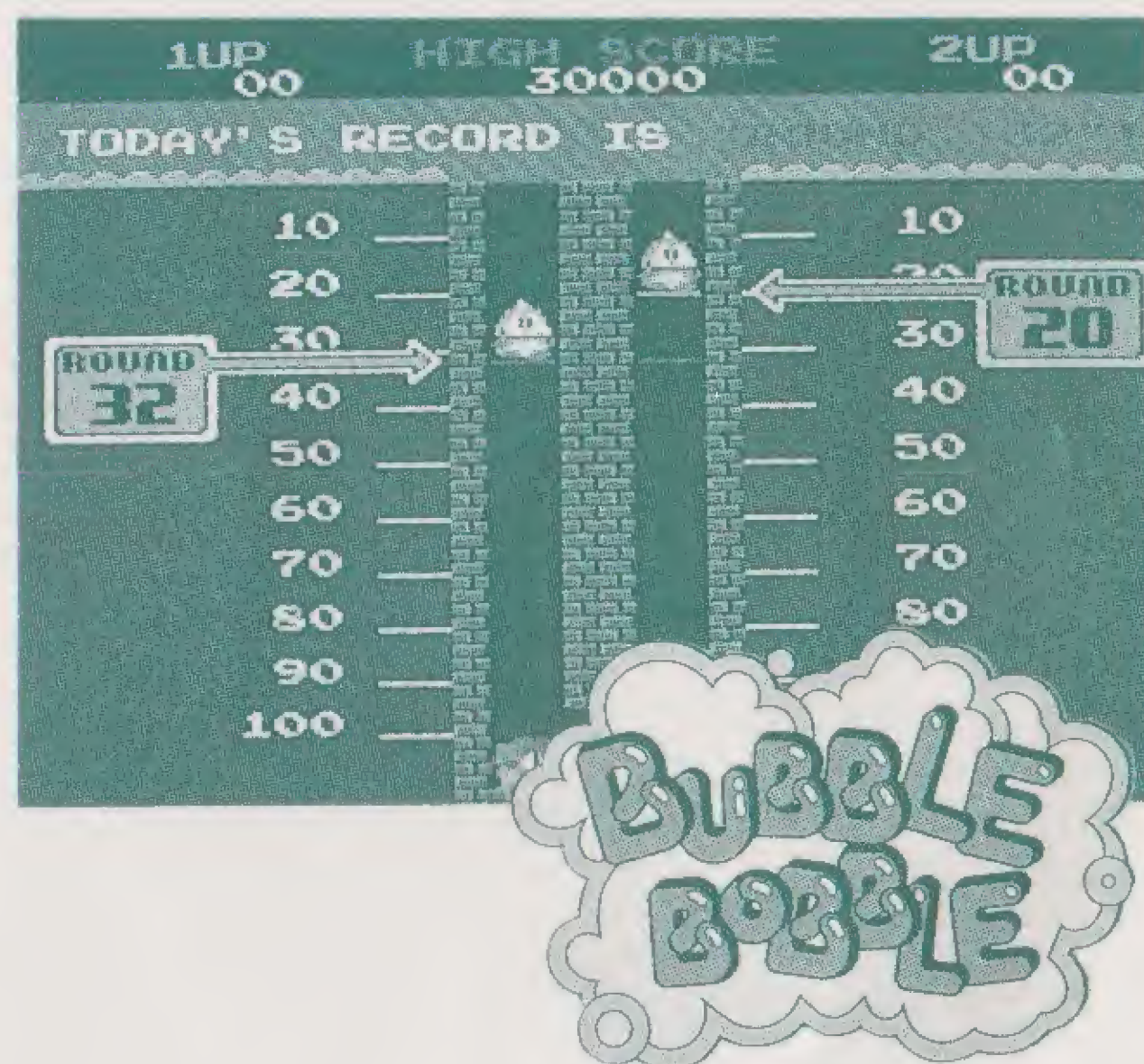
※ご注意

●交換・チェックご希望の場合は、かならずサポート・カードに必要事項をお書きの上、ソフトと共に下記住所の「ユーザーサポート」係までお送りください。

●ユーザーズカードは記入の上、なるべくご返送下さい。ユーザーズカードが返送されていないと、上記のサポートを受けられない場合があります。

お問合せについて

ゲームを進めて行くにつれて、どうしてもわからない事や、疑問に思う事が幾つか出てきた場合は、ヒントなどお答えいたしておりますので、往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容をお書きの上、下記住所の「ソフトの質問」係までお送りください。

なお、電話でのお問い合せはご遠慮ください。

プログラム：A．岩茶器
ミュージック・プログラム：GORRY
BGMアレンジ、作曲：磯田　健一郎
アレンジ・キャラクター：MTJ（三辻　富貴朗）
マニュアル作成：K村
CGイラスト：阿部　佐智子

発売元

電波新聞社

〒141，東京都品川区東五反田1-11-15